

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Permen *et al.*, “Original Articiel,” vol. 5, no. 1, pp. 136–145, 2022.
- [2] S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, and D. R. Sari, “Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata,” *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 6, no. 2, pp. 203–212, 2022.
- [3] D. Rifai, S. Fitri, and I. N. Ramadhan, “Perkembangan Ekonomi Digital Mengenai Perilaku Pengguna Media Sosial Dalam Melakukan Transaksi,” *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–52, 2022.
- [4] A. N. Ma’rifah and K. Normasyhuri, “Daya Tarik Halal Tourism Pada Minat Wisatawan di Indonesia Ketika Era Covid-19,” *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 328, 2022.
- [5] D. Sihotang, T. Informasi, and R. Anggraini, “Pengembangan Aplikasi Web untuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan Peta Interaktif dan Informasi Destinasi Wisata di Wilayah XYZ,” vol. 3, no. 3, pp. 1–18, 2023.
- [6] M. A. N. Amin, “Analisis Efektifitas Pendapatan Pajak Hotel Kabupaten Tegal di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Ekon. Bisnis, Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 3, pp. 153–162, 2023.
- [7] A. Ulumudin<sup>1</sup>, T. Endangsih<sup>2</sup>, and H. Iskandaria<sup>3</sup>, “Perancangan Hotel Resort Di Wisata Alam Guci Tegal Dengan Pendekatan Arsitektur Tropis,” vol. 4, no. 1, pp. 28–42, 2021.
- [8] A. Aribowo and D. Avianto, “Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Penjualan Mebel sebagai Solusi Meningkatkan Pengalaman Belanja Konsumen,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 183, 2023.
- [9] E. Satria, A. Sutedi, and P. Permatasari, “Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pariwisata Garut Berbasis Android Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 1, pp. 202–209, 2022.
- [10] A. Al Rasyid, B. Parga Zen, and M. L. L. Usman, “WebGIS Pemetaan Objek Wisata Di Kabupaten Banyumas Menggunakan Metode Agile,” *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 26–35, 2023.

- [11] T. Satriadi and A. Hadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tour Travel Kabupaten Pesisir Selatan Berbasis Web E LEKTIF : Jurnal Elektronika & Informatika," vol. 1, no. 1, pp. 11–21, 2023.
- [12] U. Khaira *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Elok Sekoja Sebagai Media," vol. 9, no. 1, pp. 1–11, 2023.
- [13] S. Anggraini and S. Abidin, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web," *JUPITER-Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, p. 145, 2022.
- [14] S. A. Yonanta, M. Y. Firmansyah, D. Aulia, D. N. Sari, A. R. Amanda, and D. A. Dermawan, "Perancangan Dan Pembuatan Game ' Wisata Masa Depan ( Wemade )' Menggunakan Metode MDLC ( Multimedia Development Life Cycle )," vol. 2, no. 1, pp. 22–28, 2023.
- [15] I. Fakhrudin, N. Rismawati, and R. Sriyanti, "Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Paket Wisata Pulau Seribu Berbasis Java Dengan Metode Scrum (Studi Kasus PT. Abarter Global Indonesia)," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 104–111, 2022.
- [16] M. R. Fahlevi, S. Muminin, A. M. Fitria, C. I. Ulfiah, and A. Fathurrohman, "Sistem Informasi Berbasis Web Publisitas Kelompok Desa Pamegarsari," no. 2, pp. 197–205, 2023.
- [17] Rayyan Aqila Praditya, "Kinerja Organisasi Pada Manajemen Rantai Pasokan Pariwisata : Bagaimana Peran Manajemen Sumber Daya Manusia , Kepuasan Pelanggan ?," *Int. J. Soc. Law*, vol. 03, no. 02, pp. 17–21, 2022.
- [18] I. M. D. P. Gunawan, B. Pambudi, and M. A. Wardana, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingginya Food Cost di Hotel," *J. Ilm. Pariwisata dan Bisnis*, vol. 2, no. 5, pp. 1194–1205, 2023.
- [19] R. A. Mubarak, A. D. Supriatna, and S. Rahayu, "Perancangan Apliaksi Edukasi Pengenalan Alfabet Berbasis Augmented Reality menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 2, pp. 614–623, 2022.
- [20] P. Kualitas, P. Karyawan, T. Kepuasan, C. Senja, and T. Kolot, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Pelanggan Cafe Senja Tari Kolot," vol. 6681, no. 7, pp. 1513–1522, 2024.

- [21] B. F. Ridho and R. Tajuddien, "Pengaruh Service Convenience Dan Customer Experience Terhadap Kepuasan Pelanggan Jasa Transportasi Bus Pariwisata Pada Bayu Wisata Tour & Travel," vol. 3, no. 1, pp. 1314–1326, 2025.
- [22] R. F. Nur *et al.*, "Media Pembelajaran Islam Mengenal Mahram Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash," pp. 247–256, 2023.
- [23] D. Prasetyo, M. R. Prasetyo, V. Dwi, A. Putra, and R. Djulatov, "Sistem Perancangan Inventory Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Desktop ( Studi Kasus : Society Market )," vol. 1, no. 2, pp. 477–483, 2023.
- [24] N. Hayati, H. Aljafar, L. J. Oliver, A. Putri Handayani, and H. Oktaviana, "Pelatihan Wireframe Untuk Siswa Sman 58 Jakarta," *Univ. Nas. Jl. Sawo Manila*, vol. 5, no. 1, p. 12520, 2023.
- [25] A. F. Winata and Adelia, "Pembuatan Website Jasa Salon Mobil One Autocare di Karawang," *J. Strateg.*, vol. 5, no. 1, pp. 244–256, 2023.
- [26] J. Ulfah, P. Studi, M. Teknologi, F. Teknik, and U. Malikussaleh, "Implementasi Metode Deteksi Tepi Canny," vol. 11, no. 3, pp. 420–426, 2023.
- [27] J. Teknologi, S. Informasi, K. Tgd, H. A. Risaldy, and R. S. Hardinata, "Rancang Bangun Sistem Informasi Menu makanan Berbasis Web ( Studi Kasus : Rumah Makan Sipirok ) Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD," vol. 6, pp. 539–548, 2023.
- [28] M. D. Firmansyah and H. Herman, "Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023.
- [29] F. Sinlae, I. Maulana, F. Setiyansyah, and M. Ihsan, "Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL," *J. Siber Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 68–82, 2024.
- [30] K. Juan and S. Budi, "Pengembangan Menu Digital Menggunakan ReactJs Implementasi Hasil Belajar Studi Independen di Frontend Engineering Program Ruanguru CAMP (Career Acceleration Bootcamp)," *J. Strateg.* -

- J. Maranatha*, vol. 5, no. 1, pp. 130–142, 2023.
- [31] Y. Anggraini, R. Fadillah, and N. T. Suban, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Pada Klinik Medika Prima Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *BINER J. Ilmu Komputer, Tek. dan Multimed.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–98, 2023.
- [32] H. Nurfauziah and A. A. Chaniago, “Sistem Informasi Pengajuan Kebutuhan Alat Tulis Kantor ( Atk ) Berbasis Website Di Cv . Bhineka Jaya Boga Bekasi,” vol. 10, no. 1, pp. 15–29, 2024.
- [33] H. Hendra and R. P. Kristianto, “Pengujian Aplikasi Game Puzzle Indonesia Berbasis Android Dengan Teknik Black-Box Testing,” *Infotech J. Technol. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [34] U. Muhammadiyah Jember, A. Gifratul Majid, L. Ali Muharrom, and Y. Dwi Rahayu, “Perancangan Game Edukasi ‘Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan’ Tematik 7 Kelas 5 Sd Berbasis Android Design And Build Educational Game ‘Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan’ Theme 7 Class 5 Sd Based On Android,” *J. Smart Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 2774–1702, 2023.
- [35] Halimatussa’diah, “Evaluasi Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS ) Di Universitas Islam Indragiri,” pp. 187–197, 2024.